CIVILIZATION

INLEIDING

Met Civilization wordt u in de rol geduwd van heerser over een ganse beschaving die generaties lang bestaat. U heeft grote flexibiliteit inzake uw plannen en strategieNn, maar om te overleven moet u de krachten die het verleden historisch gevormd hebben met succes het hoofd bieden.

Wanneer het spel begint, is uw beschaving klein en moeten tijdens elke beurt slechts enkele beslissingen genomen worden.

Naarmate de tijd vordert, neemt het aantal noodzakelijke belangrijke beslissingen met elke beurt toe. Eerst moet u tactisch denken: ligging van steden, produktie van legereenheden of verbeteringen aan de stad, verkenning van de onmiddellijke buurlanden. Strategische plannen moeten snel opgesteld worden: oorlog of vrede met directe buren, wanneer de overzeese gebieden verkennen en uitbreiden, wanneer uw type regering wijzigen, waar het technologische onderzoek op toespitsen.

Het succes van de beschaving die u bouwt, hangt af van uw beslissingen.

STEDEN EN BESCHAVINGEN

Beschavingen ontstonden in de vorm van landbouw en technologie en ontwikkelden zich tot het punt waar de mens samen kon komen en in steden kon wonen.

Stadsbewoners bewerkten naburige velden, hakten bomen in de bossen, vingen vis in de rivieren en kwamen elke nacht terug met het resultaat van hun werk. Deze opbrengst werd samen met grondstoffen op de stadsmarkten geruild voor goederen en diensten van anderen.

Maar steden brachten unieke problemen met zich mee. Naarmate ze groter werden, werd het almaar moeilijker om voldoende voedsel vanaf de naburige landbouwakkers aan te voeren. Overbevolking, slavenwerk, en de leefomstandigheden leidde tot onrust onder de armere bewoners.

Net zoals in de geschiedenis is in Civilization het stichten en beheren van steden een fundamenteel gegeven. De beschaving die u moet besturen begint als prehistorische rondzwervende stam die juist het kritieke moment heeft bereikt waar ze in staat is steden te bouwen. De eerste stap is om een stad te bouwen en van daaruit uit te breiden.

Elke stad fungeert als een reusachtige verwerkingsinstallatie van het voedsel, de rijkdommen en de handelswaar van de naburige akkers.

Voedsel dat wordt geoogst voedt de plaatselijke bevolking. Wanneer er een voedseloverschot is, neemt de bevolking toe. Uw eerste stad heeft een klein aantal inwoners die slechts een deel van het land kunnen bewerken dat de stad controleert. Naarmate de stadbevolking aangroeit, kan meer land bewerkt worden, waardoor de produktie stijgt.

Rijkdommen zijn: hout, metaal, energiebronnen, en andere grondstoffen die gebruikt worden in de industrie. Via de ambachtslieden en winkels van de stad worden deze rijkdommen verwerkt tot voorwerpen die thuis of elders in uw beschaving nuttig kunnen zijn.

Handel wordt gegenereerd door de snelwegen van de handel: wegen, rivieren en oceanen. Alle naburige handel passeert door de stad, waardoor luxegoederen, geld, en nieuwe ideeNn worden binnengebracht. Uw beleid kan de manier waarop handel verdeeld worden tussen luxegoederen, geld of onderzoek wijzigen.

Naarmate uw steden groter worden, kan het zijn dat ze meer zorg vereisen om ze produktief te houden. Grote steden zijn interessant voor produktie, maar hebben inherente problemen.

Technologie vormt een tweede funademenleel gegeven van Civilization. Om de overgang van rondzwervende jager-verzamelaars naar stadsbewoners te maken, moest de mens over essentiNle vaardigheden en kennis beschikken. Om de eerste stadia van het wonen in een stad te ontgroeien, is een gelijkaardige vooruitgang op het vlak van kennis vereist.

Het leren van nieuwe technologieNn opent de deur naar nieuwe vaardigheden. Een kleine beschaving op een eiland die kaarten leert maken, kan nu schepen bouwen en uitbreiden naar overzeese gebieden.

De tijd die nodig is om nieuwe technologieNn te verwerven, hangt af van de mate waarin uw handel is afgestemd op nieuwe ideeNn. U moet kiezen tussen luxegoederen die de mensen gelukkig maken, geld voor de schatkist en technologisch onderzoek. Hoe meer handel voor dit onderzoek wordt uitgetrokken, hoe steller de volgende stap gezet kan worden. Wanner voldoende onderzoek is gedaan, verwerft uw beschaving de nieuwe technologie en kan ze aan iets nieuws beginnen werken.

Ander beschavingen, vooral de naburige, maken uw taak als heerser moeilijker. Elk van deze beschavingen bestuurd door een van uw gelijken en ze wedijveren voor dezelfde rijkdommen en mogelijkheden als u.

Succesvolle oorlogen kunnen heel nuttig zijn. Steden veroveren is veel makkelijker dan ze van niets opbouwen en kan een buit van gestolen technologie en geld opleveren. Door rivalen te verzwakken, wordt de bedreiging die ze vormen verminderd. Lange, kostbare oorlogen kunnen ongebonden rivalen in staat stellen uit te breiden en sterker te worden terwijl u rijkdommen aan wapens besteedt.

Wonderen van de wereld zijn unieke verbeteringen aan steden, gewoonlijk gebouwen, die slechts JJn keer in de hele wereld gebouwd kunnen worden. Eenmaal een welbepaald Wonder door een stad wordt gebouwd, kan geen enkele andere stad er een bouwen.

De fundamentele concepten voor een succesvolle beschaving zijn de uitbreiding en groei van uw steden, alsook het verwerven van nieuwe technologie. In JJn woord: u moet groeien. In deze dynamische wereld-omgeving - waar rivalen in onbekende hoeken loeren - is er geen toekomst voor zelfgenoegzaamheid en stagnering. Uw beschaving kan het zich niet permitteren om in een van deze drie gebieden te lang achter uw rivalen te blijven. Een voldoende aantal sterke steden kan de grootte van uw leger in een wapenwedloop handhaven. Gelijke tred houden met technologie staat borg voor kwaliteit.

INTERFACE-INTRODUCTIE

De interface van Civilization is speciaal ontworpen voor gebruik met de muis. Het spel kan ook gespeeld worden met een interface met enkel een toetsenbord, maar met een muis kunt u sneller spelen. (De interface met enkel een toetsenbord van IBM wordt besproken in de Technische Bijlage).

De interface werkt hoofdzakelijk via twee hoofd-schermen, het spelscherm en het stadsscherm. Elk van deze schermen is in het hoofdstuk van de eigen handleiding uitvoerig beschreven. Bovenaan het kaartscherm bevindt zich een menubalk. Hier kunt u vanauit de beschikbare menu's extra spelfuncties en -informatie bekomen die niet vanaf de schermen beschikbaar zijn.

De interface hangt in grote mate af van menu's die allemaal op dezelde manier gebruikt worden. Ook knoppen met etiketten worden op diverse plaatsen gebruikt om een spelfunctie uit te voeren of bijkomende informatie te verkrijgen.

De muis gebruiken: om met de muis op een deel van het spel te klikken, beweeg de fakkel die het aanwijsteken vormt naar de gewenste plaats en klik op de juiste muisknop.

De IBM-muis heeft twee knoppen en de interface maakt een onderscheid tussen beiden. De linkermuisknop (LMK) wordt gebruikt om handelingen uit te voeren zoals het laten rollen van de kaart of het activeren van een eenheid.

Menu's openen: Doorheen de hele handleiding krijgt u de instructie om menu's naar beneden te trekken om ze te openen en de opties te zien die ze bevatten. Om een menu met behulp van de muis te openen, zet het aanwijsteken van de muis op de naam van het menu in de menubalk en druk op de LMK. Indien u op de knop klikt, gaat het menu open en blijft open. Anderzijds kunt u ook op de knop drukken en deze ingedrukt houden, en dan het aanwijsteken naar beneden door de lijst van menuopties trekken.

Wanneer u met de interface met enkel een toetsenbord speelt, kan een verkortingstoets gebruikt worden om de menu's van de menubalk te openen. Voor een lijst van deze verkortingstoetsen, raadpleeg de Technische Bijlage.

Menukeuzes: om een menuoptie te kiezen, zet het aanwijsteken van de muis op uw keuze en klik op de LMK.

Anderzijds, wanneer u een menu naar beneden trekt, worden de opties opgelicht wanneer u erover passeert. Wanneer de optie die u wenst wordt opgelicht, laat u de muisknop los om uw selectie te maken.

Vanaf het toetsenbord kunt u menukeuzes uitvoeren met behulp van de keypad 8 en 2-toetsen om de oplichtbalk naar boven en onder op het menu te bewegen totdat de keuze die u wenst opgelicht wordt. Druk vervolgens op Return om uw keuze te maken.

Drukknoppen: Om op een knop met etiket te drukken, klik erop met de LMK.

Kaart-interface

Rollen door de kaart: Klik met de LMK op een niet-bewoond kaartvierkant om het in het scherm te centreren. Klik met de LMK op gelijk welk deel van de wereldkaart in het wereldvenster om het kaartscherm op dat deel van de wereld te centreren.

Huidige eenheid: De eenheid op de kaart die knippert, is de huidige eenheid die wacht totdat u bevelen geeft. Deze kan bewogen worden met behulp van de keypad-cijfertoetsen die overeenkomen met de kaartrichting waarin u ze wilt bewegen.

Stadsscherm-interface

Stadsscherm openen/sluiten: klik met de LMK op een stad op de kaart om haar stadsscherm te openen. Druk op de exit-knop om het scherm te sluiten en terug te keren naar de kaart.

Produktie: Druk op de Change-knop boven het produktievenster om een menu te openen met items die gebouwd kunnen worden.

PRE-GAME-OPTIES

In het begin van Civilization moet u een aantal keuzes maken inzake de parameters en de wereld van het spel dat u wenst te spelen. Om te starten, volg de instructies in de Technische Bijlage voor het initialiseren van het spel. Nadat de titel en de credits verschijnen, gaat u over tot de selectie van de volgende "pre-game"-opties.

Spel/Wereld-opties

Het eerste menu dat verschijnt, vraagt u om te kiezen welk spel u laadt:

Start een nieuw spel: indien deze optie gekozen wordt, begint een nieuw spel in een nieuw gecreNerde wereld. Deze wereld heeft veel weg van de Aarde op het vlak van de landmassa, het klimaat en de neerslag. Het nieuw spel begint in 4000 v.Ch.

Een bewaard spel laden: kies deze optie om een eerder bewaard spel te laden. Wanneer u erom gevraagd wordt, voer de letter van het diskettestation in waar uw bewaarde spelen zich bevinden en druk op de Return-toets (voor IBM). Wanneer de lijst van bewaarde spelen verschijnt, selecteer het spel dat u wenst te laden. (Voor IBM, gebruik de keypad-toetsen/Return-toets).

AARDE: kies deze optie om op de Aarde te spelen. Uw rivalen zijn stammen die op hun historische plaatsen zijn gezet.

Customize World (wereld op maat maken): kies deze optie om uw spelwereld aan te passen zoals u zelf wilt. Kies uit de menu's die verschijnen een hoeveelheid landmassa, gemiddelde temperaturen, hoeveelheid vocht, en begindatum. De middelste optie van elk menu is de standaard-Aarde-achtige wereld.

View Hall of Fame (Hall of Fame bekijken): kies deze optie om de Hall of Fame te openen. Na het bekijken van de Hall of Fame keert u terug naar het Spel/Wereld-Optiemenu.

Voorbereiding

Bij het beginnen van een nieuw spel, ongeacht waar, gaat een presentatie van de geschiedenis van de planeet vooraf aan de start van het spel, die getoond wordt tijdens het genereren van de wereld. U kunt het scherm vrij maken om dit verhaal over te slaan (druk op de Return-toets of Spatiebalk op de IBM), maar het kan een tijdje duren om de nieuwe wereld te genereren.

Moeilijkheidsgraden

Krijgsheer: uw rivalen zijn ietwat sterker en het duurt langer om technologie te verwerven. Deze is voor een gelegenheidsspeler die het niet al te moeilijk willen hebben.

Prins: uw rivalen zijn beduidend sterker en de komst van technologie gaat veel langzamer. U zult ervaring en vaardigheid nodig hebben om op dit niveau te winnen.

Koning: uw rivalen zijn aan u gewaagd waar het op bekwaamheid aankomt. Ervaren en bedreven spelers zullen de meeste van hun spelen op dit niveau spelen en het is een grote uitdaging waar de overwinning verre van een uitgemaakte zaak is.

Keizer: dit is de moeilijkste graad en enkel bestemd voor zij die de behoefte hebben om vernederd te worden. Op dit niveau kunt u winnen, maar niet keer na keer.

Graad van competitie
Kies tussen 3 en 7 beschavingen in de wereld.

Kies uw stam
Selecteer uw stam uit het optiemenu. De plek waar uw eerste eenheid op de kaart wordt geplaatst en de naburigheid van rivalen wordt willekeurig bepaald, behalve op Aarde. In dit geval worden de beschavingen nogal lukraak gekozen maar deze die gekozen worden, beginnen wel hun historische achtergrond.

Uw naam
Tik voor uzelf een passende indrukwekkende naam in die maximum 14 letters bevat. Voer de naam in het spel in wanneer u klaar bent met intikken. (Druk op de Return-toets op de IBM).

HET SPEL BEMINDIGEN EN WINNEN

Civilization kan op vijf manieren beNindigd worden. U kunt het op elk moment verlaten, door een rivaal verneitigd worden, verdergaan totdat het spel en de geschiedenis van uw beschaving beiden automatisch eindigen, of de wereld veroveren door alle andere beschavingen te elimineren.

Het spel beNindigen

Afsluiten: tijdens de beurt van uw beschaving kunt u afsluiten door op de Quit-toets te drukken (Alt + Q op de IBM). U moet zich in het kaartscherm bevinden en een van uw eenheden moet op bevelen wachten (knipperen op de kaart). U kunt niet afsluiten wanneer een andere beschaving aan de beurt is of vanuit een ander scherm. Wanneer u afsluit, heeft u JJn kans om u te bedenken, waarna uw besluit onherroepelijk is. U krijgt uw beschavingsscore niet te zien en wordt niet in de Hall of Fame opgenomen.

Terugtrekken: Om terug te trekken, open het Spelmenu en kies de optie "Terugtrekken". U krijgt JJn kans om u te bedenken. Indien u verder gaat met terugtrekken, krijgt u uw beschavingsscore te zien en wordt u opgenomen in de Hall of Fame, tenminste wanneer u daarvoor in aanmerking komt.

Vernietiging: Indien uw beschaving door een van uw rivalen vernietigd wordt, eindigt het spel automatisch. U krijgt geen kans om deze wereld over te doen. Aangezien u geen score kunt hebben, kunt u niet in aanmerking komen voor de Hall of Fame. U kunt opnieuw een herhaling van de geschiedenis van de wereld bekijken. Indien u opnieuw wilt spelen, moet u met een nieuwe wereld beginnen.

Automatische beNindiging: een spel van Civilization eindigt wanneer een ruimteschip met kolonisten uit een beschaving het nabijgelegen sterrenstelsel Alpha Centauri bereikt. Alle spelactiviteit houdt tijdelijk op. Uw laatste beschavingsscore wordt meegedeeld en u wordt opgenomen in de Hall of Fame indien u in aanmerking komt. U hoeft echter niet noodzakelijkerwijs te stoppen met spelen. Hoewel uw score hierna niet bewaard wordt, kunt u, indien u dat wenst, verder blijven spelen om te zien wat de toekomst brengt. Vanaf dit punt moet u verlaten om te stoppen met spelen.

De wereld veroveren: indien u erin slaagt alle andere beschavingen in de wereld te elimineren, eindigt het spel automatisch. Dit is de ultieme prestatie van een beschaving. U krijgt uw beschavingsscore te zien en wordt mogelijk opgenomen in de Hall of Fame. U kunt een herhaling van de geschiedenis van de wereld opnieuw bekijken.

Winnen

U kunt een spel Civilization op twee manieren winnen: door alle rivaliserende beschavingen te elimineren of door te overleven totdat de kolonisering van de ruimte begint.

De eliminatie van alle andere beschavingen in de wereld is zeer moeilijk te verwezenlijken. U zult veel meer kans maken om te winnen door te bestaan wanneer kolonisten Alpha Centauri bereiken. Zelfs al de kolonisten niet de uwe zijn, is het succesvol sturen van uw beschaving doorheen de eeuwen heen een hele prestatie. U heeft talloze oorlogen overleefd, alsook de vervuiling van het industriNle tijdperk, en de gevaren van nucleaire wapens.

Wanneer het spel op een van deze manieren gewonnen wordt, wordt uw bekwaamheid als heerser gemeten door een eind-beschavingsscore.

Beschavingsscore: dit is de som van de volgende factoren, plus een eventuele bonus voor ruimtekolonisten of het veroveren van de wereld

2 punten: elke gelukkige burger
1 punt: elke tevreden burger
20 punten: elk Wonder van de Wereld
3 punten: elke vredesomwenteling (nergens oorlog)
10 punten: elke futuristische vooruitgang die uw beschaving boekt
(-) 10 punten: elk kaartvierkant dat momenteel vervuild is

Bonus voor Ruimtekolonisten: Naast bovenvermelde punten geldt dat indien uw ruimteschip als eerste Alph Centauri bereikt, u een bonusscore kunt krijgen. Deze bestaat uit 50 punten voor iedere 10.000 kolonisten die gestuurd worden, vermenigvuldigd met het succespercentage van uw missie. Wanneer uw schip bijvoorbeeld eerst met 10.000 kolonisten aankomt en het succespercentage van uw expeditie 80% bedroeg, ontvangt u 40 bonuspunten.

Bonus voor het veroveren van de wereld: indien u erin slaagt de wereld te veroveren, ontvangt u tot 1000 beschavingspunten, plus een bonus voor de datum. Hoe sneller u de wereld verovert, hoe hoeger de bonus.

De Hall of Fame

De Hall of Fame herbergt de beste 5 beschavingen die u opgebouwd heeft. Ze staan gerangschikt in orde van beschavingsgrootte. Deze rangschikking wordt bepaald door de basisbeschavingsscore vermenigvuldigd met een moeilijkheidsfactor en een competitiefactor. Hoe hoger de beschavingsrangschikking, hoe hoger de plaats in de Hall of Fame.

U kunt de Hall of Fame bekijken bij het starten van een nieuw spel vanuit het "pre-game"-optiemenu. Wanneer u zicht terugtrekt of het automatische einde van een spel bereikt, gaat u naar de Hall of Fame, ook al komt u niet in aanmerking voor een plaats.

Terwijl u in de Hall of Fame bent, kunt u alle vorige inlassingen verwijderen, indien u dat wenst. (Op de IBM, klik op de LMK op de Clear-knop).